ВАМПИР

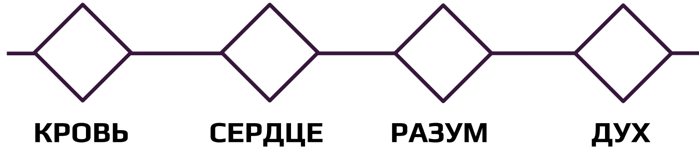
Сильные и быстрые, вечные в своем теле и ненасытные в голоде, вампиры — настоящие, прирожденные хищники. Их суть — искажение образа человека, которым они когда-то были. Неживые и немертвые они бродят по этой земле в поисках крови. Держитесь от них подальше.

ИМЯ

ПОВЕДЕНИЕ

ВНЕШНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ



КРОВЬ СЕРДЦЕ РАЗУМ ДУХ

ХОДЫ ВАМПИРА

Вы начинаете игру с этим:

☑ ВЕЧНЫЙ ГОЛОД

Ваш голод завязан на человеческой крови, плоти ли эмоция; выберите одно. Когда вы кормитесь кем-то, сделайте бросок **КРОВИ**. На 10 вы получаете все 3 опции. На 7-9 выберите 2:

- вы исцеляете 1 урона или получаете +1 к следующему броску
- вы узнаете некий секрет, который скрывает ваша жертва
- ваша жертва не получает 3 урона (бб) при кормлении

В случае провала ваш голод берет верх; пострадают все.

И выбираете еще два:

☐ УБЕЖИЩЕ

У вас есть место, защищенное от опасностей внешнего мира. Оно включает в себя экстренные запасы продовольствия, несколько гулей и пути для побега. Если кто-то добровольно приходит в ваше Убежище, они оказываются впутаны в вашу Сеть.

☐ ХЛАДНОКРОВНЫЙ

Когда вы сохраняете хладнокровие, следуя социальным условностям и тому, чего ожидают от вас смертные, вы делаете бросок **КРОВИ** заместо **ДУХА**.

☐ ДЕРЖИ ДРУЗЕЙ БЛИЗКО

Когда вы пытаетесь выявить чьи-то мотивы, потворствуя тому, чтобы они потакали своим порокам, вы делаете бросок **КРОВИ** заместо **РАЗУМА**.

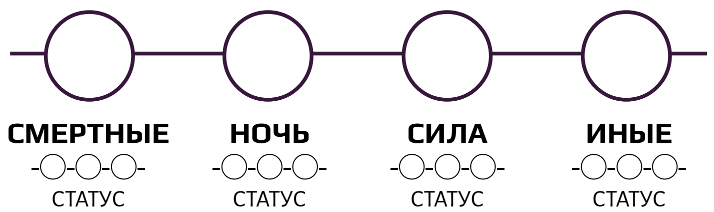
☐ НЕПРЕОДОЛИМАЯ ЖАЖДА

Вы получаете +1 **КРОВИ** (макс. +3).

☐ СРЕДИ СВОИХ

Когда вы решаете прогуляться по улице с кем-то, кто в Долгу перед вами, перед тем, как сделать бросок этого хода, вы можете обналичить Долг с бонусом +3.

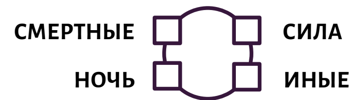
КРУГИ



СМЕРТНЫЕ	НОЧЬ	СИЛА	ИНЫЕ
-○-○-○- СТАТУС	-○-○-○- СТАТУС	-○-○-○- СТАТУС	-○-○-○- СТАТУС

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда вы отметили все четыре Круга, сотрите пометки и выберите опцию продвижения.



Доступно с самого начала игры:	Можно выбрать после 5 опций:
+1 к Статусу Круга (макс. +1) ☐	☐ +1 к Рейтингу Круга (макс. +3)
+1 к Статусу Круга (макс. +1) ☐	☐ +1 к Рейтингу Круга (макс. +3)
+1 к Статусу Круга (макс. +1) ☐	☐ избавиться от шрама
новый ход Вампира ☐	☐ Статус Ночи: 2
новый ход Вампира ☐	☐ усилить 3 базовых хода
ход другого архетипа ☐	☐ усилить 3 базовых хода
ход другого архетипа ☐	☐ уйти на покой в безопасности
сменить свой Круг ☐	☐ сменить архетип

УРОН

БРОНЯ ☐

☐ ЛЕГКИЙ

☐ ☐ СЕРЬЕЗНЫЙ

☐ ☐ КРИТИЧЕСКИЙ

ШРАМЫ

- ☐ Дрожь (-1 Крови)
- ☐ Трепет (-1 Сердце)
- ☐ Помутнение (-1 Разум)
- ☐ Сокрушение (-1 Дух)

КОНЕЧНЫЙ ХОД

Когда вы погибаете, назовите имя того, кто несет за это ответственность в наибольшей степени; ваши агенты и союзники будут неустанно преследовать их, пока „правосудие" не свершится.

ДАЙТЕ СЕБЕ ВОЛЮ, чтобы активировать следующие способности:

- создать возможность для выхода из ситуации, игнорируя все обстоятельства и факторы сдерживания
- проявить невероятную силу или ловкость вампира
- обострить свои вампирские чувства на короткий период времени
- показать свое превосходство; НПС с низким статусом бегут в страхе, в то время как ПС должны сохранять хладнокровие

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

ИМЯ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

Адель, Эш, Билал, Клара, Клеопатра, Деймон, Даниэль, Хадир, Иса, Иосип, Клаус, Лианна, Марта, Максимилиан, Моника, Натаниэль, Орион, Салим, Зои

ВНЕШНОСТЬ (ВЫБЕРИТЕ ПО ОДНОМУ)

- андрогинная, обычная, изменчивая, вызывающая
- азиатская, африканская, испанская/латинская, коренная, ближневосточная, белая, ______
- скрывающая одежда, официальная одежда, обычная одежда, винтажная одежда

ПОВЕДЕНИЕ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

старомодное, дикое, соблазнительное, изменчивое

СТАРТОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

(добавьте 1 к одному из следующих)
Кровь 1, Сердце 1, Разум 0, Дух -1

СТАРТОВЫЙ РЕЙТИНГ

(добавьте 1 к одному из следующих)
Смертные 1, Ночь 1, Сила -1, Иные 1

СТАРТОВЫЙ СТАТУС

Смертные 0, Ночь 1, Сила 0, Иные 0

ВВОДНЫЕ ВОПРОСЫ

- когда вы стали вампиром?
- как давно вы здесь живете?
- где вы проводите свои дни и ночи?
- как сдерживаете свою жажду?
- какие интриги вы плетете прямо сейчас?

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Уединенные апартаменты, комфортабельная машина, смартфон.
Выберите стильное оружие:

- сдвоенные Кольт Double Eagles (урон 3, близкое, громкое)
- клинок (урон 3, рукопашное, месиво)
- Вальтер PPK (урон 2, близкое, перезарядка, скрытное)

СТАРТОВЫЕ ДОЛГИ

- кто-то следит за тем, что вы всегда были сыты, не привлекая лишнего внимания к себе. У вас перед ними 2 Долга
- кто-то полагается на вас в принятии своих решений. Спросите их, что такого вы можете дать, что помогает им оставаться в здравом уме. Они в Долгу перед вами
- кто-то недавно сдал вас одному из ваших врагов. Вам удалось избежать нескольких нападений, однако предатель теперь в Долгу перед вами

ВАША СЕТЬ

Когда кто-то приходит с просьбой об услуге, одолжении или совете, либо угрожает вашим интересам, они попадают в вашу Сеть и зарабатывают Долг перед вами... даже если вы ничего не предлагаете им взамен. Люди покидают вашу Сеть только после того, как уплатят свои Долги перед вами.

Когда вы взаимодействуете с кем-то, кто находится в вашей Сети, вы получаете следующее:

- +1 к броскам протянуть руку помощи или встать на пути
- дополнительную опцию к ходу выявить чьи-то мотивы: „В чем заключается истинный голод твоего персонажа?"
- возможность усилить базовый ход убедить НПС, потратив их Долг перед броском

По прошествии времени, выберите кого-то, кто находится в вашей Сети, и узнайте их секрет, который они предпочли бы скрыть. Отметьте деградацию, чтобы задать вопрос на уточнение к полученному ответу.

ПОПАВШИЕ В ВАШУ СЕТЬ

СНАРЯЖЕНИЕ И ЗАМЕТКИ

БЛИЗОСТЬ

Когда вы разделяете момент близости – физической или эмоциональной – с другим человеком, расскажите им свой секрет или заработайте Долг перед ними. В любом случае, они попадают в вашу Сеть и остаются в Долгу перед вами.

ДЕГРАДАЦИЯ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ +1 к хар-ке (макс. +3)
☐ +1 к хар-ке (макс. +3)
☐ ваш персонаж покидает игру; он может вернуться в качестве Угрозы

☐ новый ход деградации
☐ новый ход деградации
☐ новый ход деградации (можно взять из другого архетипа)

УСЛОВИЕ: Когда вы питаетесь жертвой против их воли, отметьте деградацию.

☐ ИСТИННЫЙ ОХОТНИК

Отметьте деградацию, когда преследуете НПС человека в ночи. Что бы они не делали, ваша жертва не может сбежать от вас; вы можете нагнать их или убить по желанию.

☐ ВЕРНИСЬ НА МЕСТО

Когда вы обналичиваете Долг кого-то, кто находится в вашей Сети, отметьте деградацию, чтобы сохранить Долг и оставить их в своей Сети.

☐ ☐ КРОВАВАЯ МАГИЯ

Выберите 2 Силы Фэйри. Отметьте деградацию, когда используете одну из них. Вы можете выбрать эту опцию дважды, чтобы получить оставшиеся Силы Фэйри.

☐ ФЕЙКОВЫЕ НОВОСТИ

Когда вы хотите ослабить чье-то положение, отметьте деградацию, чтобы сделать бросок **КРОВИ** заместо Статуса. В случае провала, отметьте деградацию, чтобы отвести подозрения от себя в сторону союзников.